

Сценарий мероприятия для подростков «Мир реальный и виртуальный»

Предлагаем вам сценарий мероприятия, чтобы сформировать у школьников представления о реальном и виртуальном мире. К нему скачайте дополнительные материалы: [карточки со словами](#), [карточки для участников](#), [памятку для учеников](#).

Этап 1. Введение

5 мин.

На классную доску прикрепите 3 карточки: посередине – со словом «МИР», две другие перевернуты, на них надписи не видны.

Ведущий

Здравствуйте! Я рада видеть вас. Надеюсь, встреча принесет всем нам радость общения. Чтобы ощутить, в каком мире мы с вами находимся, давайте поиграем. Встаньте те, кто не забыл сегодня сделать зарядку; у кого есть верные друзья; кому всегда комфортно в своем классе; у кого дома есть компьютер и интернет. Возьмитесь за руки те, кто готов работать сегодня с полной отдачей. А теперь пожмите друг другу руки. Вот он – реальный мир с чувствами, ощущениями, прикосновениями.

На доске откройте карточку со словом «РЕАЛЬНЫЙ».

1

Этап 2. Проблемная ситуация

25 мин.

Ведущий

Предлагаю вам посмотреть фрагмент мультфильма «Смешарики» серию «Телеграф».

Включите мультфильм «Смешарики» серию «Телеграф», таймкод: 0,24–1,05 с.

Вопрос для рефлексии:

С чем ассоциируется телеграф в наши дни?

1

Ведущий:

Да, телеграф в наши дни ассоциируется с компьютером, интернетом, скайпом. Это виртуальный мир.

На доске откройте карточку со словом «ВИРТУАЛЬНЫЙ».

2

Ведущий:

Это тема нашего сегодняшнего разговора. Что бы вы хотели обсудить?

Распечатайте карточки для участников «Мир реальный и мир виртуальный» и прикрепите их в произвольном порядке к стене.

3

Ведущий:

Давайте начнем с понятий. Посмотрите на стену с прикрепленными к ней карточками, что на них написано? Скажите, пожалуйста.

Предложите участникам открепить карточки от стены и прикрепить на классную доску в соответствующий столбец – к миру реальному или виртуальному.

4

Ведущий:

Что такое реальный мир? Что такое виртуальный мир?

Включите мультфильм «Смешарики» серию «Телеграф», таймкод: 1,13–1,46 с. Проведите обсуждение.

5

Ведущий:

Что вы скажете о преимуществах виртуального мира?

Подскажите участникам некоторые преимущества виртуального мира, о которых они не вспомнили. Подробно обсудите с ребятами каждый пункт.

6

Ведущий:

Все ли так прекрасно в виртуальном мире?

Включите мультфильм «Смешарики» серию «Телеграф», таймкод: 2,19–2,44 с.

Вопрос для рефлексии:

Что вы теперь можете добавить?

7

Ведущий:

Самая главная опасность кроется в возникновении зависимости от виртуального мира. Одного 14-летнего школьника скорая помощь увезла из интернет-кафе. Он проводил там большую часть свободного (и не только) времени, был одержим компьютерной игрой, не отходил от компьютера, перестал ходить в школу. Он лгал, перестал мыться, общаться с друзьями, похудел на 10 кг.

Вопрос для рефлексии:

Что вы думаете об этом?

8

Этап 3. Завершение

10 мин.

Ведущий:

Компьютерные игры, виртуальный мир могут привести к сбоям в психике, а они, в свою очередь, к преступлениям в реальной жизни. Человек перестает ощущать реальность и поступает так, как привык действовать в компьютерных играх.

Вопросы для рефлексии:

1. Если человек уйдет в виртуальный мир глубоко, легко ли ему будет впоследствии вернуться обратно к нормальной жизни?
2. Что нужно делать, чтобы не возникла виртуальная зависимость?

1

Ведущий:

Предлагаю такую игру. Продолжайте фразу, передавая друг другу мяч: «Чтобы не уйти навсегда в виртуальный мир, я буду...»

Включите мультфильм «Смешарики» серию «Телеграф», таймкод: 5.11–6.18 с.

2

Ведущий:

Чтобы вы не забывали о том, что мы говорили сегодня, я дарю вам памятку. Завершим нашу встречу таким словами:

Реал... Виртуал... – многие спорят, А истину все же никто не находит. Находят лишь правду, но в том и беда, Что правда для каждого будет своя.

3

Елена Зоричева,

замдиректора по воспитательной работе МКОУ Леушинская СОШ, село Леуши, Ханты-Мансийский автономный округ – Югра